

## Programmieraufgabe: Getränkeautomaten

### Szenario:

Du sollst einen Getränkeautomaten programmieren, der **9 verschiedene Slots** besitzt. Die Slots sind mit Getränken belegt - **Slot 1 und 2 enthalten dasselbe Getränk**, alle anderen sind unterschiedlich befüllt.

Der Benutzer kann durch Eingabe einer Zahl (1–9) ein Getränk wählen. Je nach Auswahl wird das passende Getränk ausgegeben.

### Aufgabenbeschreibung:

#### 1. Darstellung der Slot-Belegung:

- Slot 1, 2 → „Wasser“
- Slot 3 → „Cola“
- Slot 4 → „Eistee“
- Slot 5 → „Apfelschorle“
- Slot 6 → „Kaffee“
- Slot 7 → „Orangensaft“
- Slot 8 → „Kakao“
- Slot 9 → „Mate“

#### 2. Benutzereingabe:

- Lass den Benutzer über die Konsole eine Zahl zwischen 1 und 9 eingeben.
- Verwende eine switch-Anweisung, um das passende Getränk auszugeben.

#### 3. Ungültige Eingabe:

- Gib eine Fehlermeldung aus, wenn die Eingabe nicht im Bereich 1–9 liegt (→ default).

#### 4. Zusätzliche Funktion: Getränk mit Preis ausgeben

- Gib zu jedem Getränk zusätzlich einen Preis aus (z. B. Wasser = 1.00 €, Cola = 1.50 € ...).
- Ausgabeformat: „Getränk: Cola | Preis: 1.50 €“

#### 5. Erweiterung (optional): Getränk mehrfach wählen

- Ermögliche dem Benutzer, **mehrere Getränke hintereinander zu wählen**, bis er 0 eingibt.
- Zeige am Ende den **Gesamtbetrag aller Getränke** an.

### Ziel der Aufgabe:

- Anwendung von switch, case, break, default
- Benutzereingabe mit Scanner
- Wiederholung mit Schleife (optional)
- saubere Menüstruktur & Ausgabeformatierung